

L'adaptation de films d'horreur en jeu vidéo : émergence d'une horreur vidéoludique et redéfinition d'une horreur cinématographique.

Alexis Blanchet

Université de Paris Ouest Nanterre

Abstract

L'analyse des jeux vidéo d'horreur, et particulièrement des jeux appartenant au genre *survival horror*, s'est de longue date intéressée aux rapports que ceux-ci entretiennent avec le cinéma. Celle-ci a par exemple souligné les emprunts nombreux que l'horreur vidéoludique a pu faire à l'horreur cinématographique : éléments thématiques et syntaxiques, recyclage de figures et de mythes du cinéma d'horreur, dialectique de la monstration et de la suggestion, etc.

L'adaptation vidéoludique (i.e. de la forme filmique vers la forme vidéoludique), qui est un mode de relation singulier entre le jeu vidéo et le cinéma, permet d'observer ces échanges sur un type d'objets spécifiques et invite à interroger ce qui fait la spécificité de chaque média. Nous souhaitons ici nous intéresser à une catégorie particulière de l'adaptation, celle des films d'horreur en jeux vidéo.

Quel usage le domaine vidéoludique fait-il depuis les années 1970 des figures horribles créées ou revivifiées par le cinéma hollywoodien ? Les films d'horreur et leurs adaptations vidéoludiques poursuivent-ils les mêmes objectifs ? Comment la spécificité de chaque média influe-t-elle sur le traitement de l'horreur ?

Après quelques remarques préliminaires sur les questions relatives aux genres cinématographiques et vidéoludiques d'horreur, nous présenterons quelques éléments d'analyse sur le procédé d'adaptation des films de cinéma en jeu vidéo à partir d'un travail statistique mené sur 469 films adaptés. Puis, à partir d'un corpus plus délimité d'une cinquantaine de films d'horreur ayant donné lieu à un ou plusieurs jeux vidéo, nous étudierons la manière dont l'horreur cinématographique est réemployée par leurs adaptations vidéoludiques. Enfin, nous nous interrogerons sur la façon dont le cinéma d'horreur évolue, se redéfinit en fonction de l'émergence et du succès populaire d'un genre vidéoludique consacré à l'horreur, le *survival horror*.

Mots-clefs

Adaptation vidéoludique ; horreur ; genre ; épouvante ; monstre, jeu vidéo ; franchise ; statistiques ; merchandising.

Lorsqu'il s'agit d'évoquer l'horreur au cinéma, nous faisons face à une profusion de genres et d'appellations génériques principalement anglophones qui caractérisent un emploi, une figure ou une fonction de l'horreur au cinéma : film de monstre, film d'horreur, cinéma fantastique,

Loading... Special Issue, "Thinking After Dark"

© 2010 Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

slasher, *gore*, *giallo*, etc. Comme l'a bien montré Jean-Marie Schaeffer dans son analyse des genres littéraires (Schaeffer, 1989 : p. 82-115), chaque dénomination générique caractérise un niveau particulier de rapport au texte. Appliquée aux genres cinématographiques, cette proposition souligne que chaque appellation générique caractérise les films qu'elle désigne selon ses propres critères : le film d'horreur, l'épouvante sont des appellations faisant référence à la fonction dite perlocutoire des films, en ce qu'ils provoquent quelque chose chez le spectateur et modifient son comportement – faire peur, effrayer, terrifier. Les étiquettes génériques comme *monster film*, *kaiju-eiga* (film de monstre japonais), *kaidan eiga* (film de fantôme japonais) indiquent l'utilisation d'un contenu sémantique particulier, telles les figures reconnaissables que sont le monstre, le monstre géant, le fantôme. Enfin, le *slasher*, le *gore*, le fantastique renvoient à l'utilisation de motifs reconnaissables et attendus comme le sang, l'emploi des armes contondantes ou la tonalité d'un récit.

Comme cela est souvent le cas lorsqu'il s'agit de traiter du genre, au cinéma ou ailleurs, nous sommes confrontés à son identification aisée, mais à sa définition difficile. Comme le rappelle Raphaële Moine, les catégories génériques sont « plus faciles à reconnaître qu'à définir » (Moine, 2005 : p. 6). Pour aborder la question des genres cinématographiques d'horreur et constituer les corpus d'analyse que nous étudions dans cet article, nous nous appuyons sur la formule de Robin Wood qui résume l'horreur à une (mauvaise) rencontre : dans l'horreur, « la normalité est menacée par le Monstre » (« normality is threatened by the Monster ») (Wood, 1979 : p. 14). Cette formule a pour avantage de réunir trois variables – la normalité, le Monstre et le lien qui les unit – et d'être suffisamment ouverte pour s'appliquer à des films qui, par consensus, ne seraient pas considérés comme appartenant à l'horreur. Le lien qui unit la normalité et le Monstre permet également de mettre en lumière la question de la peur, celle des personnages comme celle des spectateurs qui, en se projetant dans la diégèse filmique, peuvent éprouver ce sentiment. Enfin, cette formule a pour intérêt de s'appliquer également à l'horreur vidéoludique.

Avant de se développer sous le mode de l'adaptation, les relations entre cinéma d'horreur et jeu vidéo utilisent le mode de l'emprunt ou de la citation (en reprenant les types de relation entre médias développée par Bolter et Grusin, 1999). L'horreur est une thématique très employée dans le cadre d'échanges thématiques entre jeu vidéo et cinéma : nous avons ainsi recensé grâce au système de classification des jeux de la base de données Mobygames.com, des figures monstrueuses employées par l'horreur cinématographique et avons retenu pour quelques-unes d'entre-elles leurs utilisations par les titres de jeu vidéo sans prendre en compte les éditions multi-supports (voir Tableau 1).

Type de monstre	Nombre de jeux faisant usage de ce type de monstre
Vampire	125
Zombie	114
Momie	env. 100
Monstre géant	32
Godzilla	15
Loup-Garou	14
Créature de Frankenstein	9
Jekyll & Hyde	2

Tableau 1 : Emploi vidéoludique de quelques figures monstrueuses popularisées par le cinéma d'horreur. Calcul réalisé à partir de Mobygames.com (avril 2009)

Les monstres emblématiques de la production d'horreur de la Universal des années 1930 comme la créature de Frankenstein, Dracula ou la momie, sont réutilisés quelques 50 à 60 ans après par des développeurs japonais pour les besoins de jeux vidéo comme *Kid Dracula* (Konami, 1993), *Frankenstein : the Monster Returns* (Bandai, 1990) ou *Decapattack* (Sega, 1991). Ces circulations confirment avant tout l'exceptionnelle vigueur dans les imaginaires contemporains de monstres popularisés ou inventés puis diffusés par Hollywood : quoi de plus simple en effet pour s'adresser à un public international que de réutiliser des figures dont la présence est assurée dans la durée par le cinéma, la télévision et la culture populaire.

Le jeu vidéo fait ainsi un usage important de ces figures monstrueuses popularisées par le cinéma hollywoodien, repris par le cinéma anglais (les studios Hammer), mexicain, espagnol, et au-delà des limites du cinéma, réengagées dans d'autres types de médias et d'autres formes de récits. Les monstres du cinéma d'horreur sont donc des figures éminemment transmédiatiques : avant même leur reprise par le domaine vidéoludique, celles-ci circulent dans les domaines graphique (*comic books*, manga, bande dessinée) ou télévisuel (séries et dessins animés).

En passant de l'écran de cinéma à l'écran de jeu vidéo, la fonction de l'horreur s'est cependant modifiée : si le cinéma d'horreur peut s'appuyer sur sa matière audiovisuelle figurative – l'ontologie et le photoréalisme de l'image cinématographique – afin de faire surgir la monstruosité dans la normalité et provoquer un sentiment de peur et d'effroi, le jeu vidéo est initialement confronté (des années 1970 jusqu'aux années 1990, du moins) au déficit de figuration de ses images qui modifie la fonction perlocutoire de l'horreur vidéoludique, qui dès lors s'apparente davantage à l'horreur graphique des comics qu'à celle du cinéma. Difficile en effet dans ce cadre-là de mettre en place une normalité convaincante que le Monstre viendrait faire vaciller, et de provoquer de cette manière la peur du joueur. L'effroi vidéoludique, lorsqu'il existe, aura davantage trait à l'enjeu du logiciel ludique et à la crainte de perdre la partie : se faire attraper par Michael Myers dans *Halloween* (Wizard Video Games, 1983) ou se faire surprendre par une chauve-souris dans *Friday the 13th* (Domark Software, Inc., 1986) sont des éléments de la mécanique ludique qui participent aux quelques moments angoissants, mais également à la drôlerie du jeu d'horreur.

La réutilisation de figures monstrueuses par le jeu vidéo correspond ainsi à ce que Roger Caillois a pu définir comme un « fantastique déclaré de parti pris » : le fantastique déclaré peut-être soit « de parti pris, c'est-à-dire les œuvres d'art créées expressément pour surprendre, pour dérouter le spectateur par l'invention d'un univers imaginaire, féerique, où rien ne se présente, ni ne se passe comme dans le monde réel », soit « d'institution, c'est-à-dire le merveilleux des contes, des légendes et de la mythologie, l'imagerie pieuse des religions et des idolâtries, les délires de la démence, [...] jusqu'à la fantaisie désinvolte » (Caillois, 1965 : 77). À ce fantastique déclaré, Caillois oppose le fantastique insidieux que le cinéma d'un Jacques Tourneur peut parfaitement illustrer : « de préférence à un fantastique déclaré, je recherche décidément un fantastique insidieux, qu'il arrive de rencontrer au cœur même du fantastique de principe ou d'obligation comme un élément étranger et déplacé : un fantastique second, pour ainsi dire un fantastique au cœur du fantastique » (Caillois, 1965 : 77). Le réemploi des figures monstrueuses du cinéma par le jeu vidéo s'inscrit donc davantage dans le fantastique déclaré, c'est-à-dire dans la volonté de constituer des univers baroques et hostiles « où rien ne se présente, ni ne se passe comme dans le monde réel » (Caillois, 1965 : 77), dans lequel le joueur rencontrera des situations ludiques.

Il n'est dès lors pas étonnant de retrouver le monstre marin de *Jaws* (*Les Dents de la mer*, Steven Spielberg, 1975) impliqué dans un des premiers jeux vidéo rompant avec le canon vidéoludique mis en place par *PONG* (1972) et dans ce qui apparaît comme la première tentative d'adaptation. Ainsi, à la fin de l'été 1975, prenant acte du succès phénoménal du film en salles depuis le mois de juin, Atari édite la borne d'arcade *Shark Jaws*, littéralement *Mâchoires de requin*. Si Atari n'a pas obtenu d'accord d'exploitation avec Universal Pictures qui a produit le film de Steven Spielberg et en détient de ce fait les droits, l'habillage de la cabine de jeu met cependant largement en avant le mot JAWS, écrit en grandes lettres majuscules, alors que le mot SHARK lui est discrètement apposé en lettres minuscules, se faisant presque invisible au premier coup d'œil : Atari cherche à provoquer la confusion et l'amalgame entre son jeu et le succès du box-office. Prudente, la firme de Nolan Bushnell s'est même prémunie contre les attaques probables de la *major* hollywoodienne en créant spécialement pour l'édition de ce jeu une société écran, le label Horror Games, idéale afin de brouiller les pistes.

Sur ce cas d'édition, Atari bénéficie des délais alors très courts, à peine quelques semaines, nécessaires à la programmation d'un jeu, à la fabrication des cabines et à la diffusion des bornes dans les salles de jeu ; elle peut dès lors « monter un coup » sur ce film à succès. Les prospectus de Horror Games vantant les mérites de la borne auprès des gérants de salles de jeu ne se privent d'ailleurs pas de souligner la proximité thématique entre le film et le jeu. Ils insistent surtout sur le fait que celle-ci peut être profitable au succès de la borne auprès des utilisateurs : « Désormais vous et votre lieu d'exploitation pouvez tirer avantage de la popularité, de l'intérêt et des bénéfices suscités par tout ce qui touche de près ou de loin aux requins » (« Now you and your locations can cash in on the popularity, interest and profits associated with sharks ») (Atari, 1975 : 2). L'édition de *Shark Jaws* préfigure une pratique de l'édition vidéoludique appelée à devenir très courante mais surtout beaucoup mieux encadrée juridiquement du point de vue des droits d'exploitation, l'adaptation de film de cinéma en jeu vidéo.

L'adaptation est un phénomène qui s'avère étendu tant dans la durée que dans la quantité d'objets concernés : de 1975 à 2008, 469 films exploités en salle de cinéma ont donné lieu à plus de 1700 jeux vidéo. La pratique de l'adaptation s'est structurée, organisée et développée tout au long des trente dernières années ; elle est devenue aujourd'hui une catégorie importante dans la production vidéoludique qui représente environ 10% de l'édition de jeu vidéo prise dans sa totalité, derrière la catégorie reine des simulations sportives.

Les chiffres que nous avons rassemblés et analysés proviennent de l'étude systématique de près de 14 300 titres de jeux vidéo édités de 1975 à 2008 sur plus de quarante plates-formes de jeux sélectionnées pour leur popularité sur les marchés occidentaux et japonais : jeux d'arcade, consoles de salon, consoles portables et micro-ordinateurs. En arrêtant ce choix de plateformes pour la constitution d'une base de données, nous n'avons retenu que des matériels dédiés au jeu ou qui dans la pratique accueillent de manière importante des activités ludiques comme les micro-ordinateurs. Ainsi, nous n'avons pris en compte ni les *browser games*, ni les jeux pour téléphone portable.

Nous qualifions d'adaptation les jeux vidéo basés sur des œuvres cinématographiques exploitées en salle : afin de les recenser, nous nous sommes appliqués à relever les phénomènes d'éponymie entre film et jeu, les indications de copyright, les emprunts manifestes et/ou revendiqués (personnages, décors, images, bande originale...) à un film pour les besoins d'un jeu, l'ensemble des signes d'identification à un film de cinéma préexistant.

L'adaptation est donc un objet qui affirme de manière plus ou moins ostentatoire sa filiation avec un film.

Les films engagés dans des processus d'adaptation en jeu vidéo sont très majoritairement des productions hollywoodiennes ou à capitaux américains tournées en dehors des États-Unis (*Runaway productions*) : les films américains représentent ainsi 88 % des films adaptés en jeux vidéo. Les productions ambitieuses financièrement sont sur-représentées : les films qui sont l'objet d'adaptations en jeu vidéo font majoritairement partie des productions cinématographiques d'envergure de leurs pays de production, soit par la taille de leur budget, soit par leur succès au box-office. Parmi les 134 productions internationales exploitées entre 1991 et 2008 et présentant un budget estimé à plus de 100 millions de dollars recensées par *TheNumbers.com* – somme que l'on considérera ici comme une barre symbolique, ce coût ayant été atteint pour la première fois avec *Terminator 2 : Judgment Day* (James Cameron, 1991) –, 81 ont fait l'objet d'une ou plusieurs adaptations en jeu vidéo, soit 60 % de l'ensemble.

En ce qui concerne les techniques de réalisation employées par les films adaptés en jeux vidéo, la prise de vue réelle s'impose comme la technique la plus utilisée : 76 % sont tournés en prises de vue réelle, 12 % en animation traditionnelle, 9 % en images de synthèse (CGI), 2 % mélangent prises de vue réelle et animation. Nous retrouvons sur ce point la tendance générale de l'industrie cinématographique où la prise de vue réelle domine largement la production de films.

Dénomination (IMDB)	Nombre de films placés sous cette étiquette
Action	236
Adventure	222
Comedy	169
Thriller	152
Fantasy	132
Sci-Fi	131
Animation	110
Drama	60
Horror	52
Musical	23
War	11
Western	9
Documentary	2

Tableau 2 : Catégorisation des films adaptés par genre selon Internet Movie DataBase (IMDB)

Afin de déterminer les tendances génériques des films adaptés, nous avons utilisé la classification par genre d'une base de données en ligne consacrée aux films de cinéma, *Internet Movie DataBase*, afin d'obtenir une forme de consensus sur les genres employés par les films adaptés : la base *IMDb* attribue à un même film plusieurs étiquettes génériques et permet ainsi de couvrir l'ensemble des genres auxquels celui-ci peut prétendre. Observées quantitativement, ces orientations génériques de la production font rejaillir quelques tendances fortes du corpus élargi (voir Tableau 2).

La répartition par genres révèle l'importance de la catégorie *action*, qui caractérise plus de la moitié des films adaptés, et de la catégorie *adventure* qui recouvre un peu moins de la moitié du corpus. Les dénominations *comedy* et *thriller* arrivent en troisième et quatrième position et s'appliquent à environ un tiers du corpus. Se retrouvent ainsi en haut de classement les genres de prédilection du « New Hollywood » (King, 2002 : p. 133), c'est-à-dire les plus spectaculaires et les plus populaires. En bas de classement, la sous-représentation des catégories *musical*, *war*, *western* et *documentary*, confirme bien l'obsolescence ou le caractère marginal de ces genres dans le système de production hollywoodien contemporain. Les films de guerre, dont on aurait pu croire que leur proximité avec les thématiques fortement employées par l'industrie du jeu vidéo favoriserait leur adaptabilité sous forme de jeux, sont également très minoritaires dans ce corpus.

Les films d'horreur sont assez peu adaptés en jeu vidéo au regard de leur potentiel vidéoludique : avec l'avènement du genre vidéoludique *survival horror* au milieu des années 1990 et considérant sa popularité grandissante dans les années 2000, nous aurions pu nous attendre à des transferts nombreux de l'horreur cinématographique au jeu vidéo. Or, notre analyse statistique faite à partir de *IMDb* révèle une part assez faible d'œuvres considérées comme appartenant au genre *horror*, tout juste une cinquantaine. À l'exception de quelques cas concentrés dans le début des années 1980, comme *Halloween*, *Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video Games, 1983), *Evil Dead* (Palace Software, LTD., 1984), *A Nightmare on Elm Street* (Monarch Development, 1989), *Friday the 13th* (Domark Software, Inc., 1985), *Fright Night* (MicroDeal, 1988), et en comparaison avec la progression du nombre de films adaptés en jeux, peu de films d'horreur ont donné lieu à des adaptations depuis les années 1990. Cependant, parmi les films adaptés en jeux, nous en avons identifié près de 90 qui emploient très nettement des thématiques horribles, dans des genres parfois éloignés de l'horreur (*musical*, *fantasy*, *animation*) ou sous la forme de pastiches comme *Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Steven Spielberg, 1984), *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988), *The Nightmare before Christmas* (Henry Selick, 1993), *Monster House* (Gil Kenan, 2006), *Pirates of the Caribbean* (Gore Verbinski, 2005-2007), etc. L'horreur est ainsi un ingrédient scénaristique et thématique aisément utilisé par les films adaptés même lorsque ceux-ci n'apparaissent pas sous l'étiquette *horror*.

Cette relative absence du genre *horror* dans le corpus de films adaptés peut en partie s'expliquer par les publics recherchés par les processus d'adaptation vidéoludique. Le classement des films selon le public recommandé révèle en effet un corpus de productions tournées vers l'exploitation grand public et le divertissement familial. Selon le classement de la Motion Picture Association of America (MPAA) en vigueur depuis la fin des années 1960, les classements G, PG et PG-13 désignant les films adaptés au plus grand nombre caractérisent 76 % des films adaptés en jeu visés par le MPAA (voir Tableau 3). Les films non classés par la MPAA sont soit antérieurs à l'entrée en vigueur de ce système de classification, soit non exploités en salles aux États-Unis.

Classement MPAA (États-Unis)	Nombre	Pourcentage
G (General Audiences)/Approved	63	14 %
PG (Parental Guidance Suggested)	161	37 %
PG-13 (Parents Strongly Cautioned)	108	25 %
R (Restricted)	102	23 %
NC-17 (No one 17 or under admitted)	1	>1 %
Non classé par le MPAA	34	

Tableau 3 : Classification de l'ensemble des films adaptés par le MPAA

Les films donnant lieu à une adaptation appartiennent majoritairement aux genres de prédilection du cinéma spectaculaire contemporain destiné à un public familial, avec une forte prédominance des catégories *action* et *adventure*, mais aussi des genres *fantasy*, *sci-fi*, *animation* et *horror*, qui oriente clairement ce type de produits vers un public jeune composé d'enfants et d'adolescents. Par ailleurs, *fantasy*, *sci-fi* et *horror* sont des genres très développés depuis la deuxième moitié du XXe siècle par d'autres médias comme la littérature populaire, les feuilletons radiophoniques, la bande dessinée et les programmes télévisés. La circulation intermédiaire des œuvres cinématographiques se situant sous ces étiquettes en est ainsi largement facilitée : les scénarii des films d'horreur adaptés sont souvent tirés de la littérature comme *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992), *Mary Shelley's Frankenstein* (Kenneth Branagh, 1994) *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), de la bande-dessinée comme *Blade* (Stephen Norrington, 1998), *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), *Ghost Rider*, de manèges de parcs d'attraction comme *The Haunted Mansion* (Rob Minkoff, 2003) ou même de films sous la forme de remakes comme *The Thing* (John Carpenter, 1982), *The Mummy* (Stephen Sommers, 1999).

Ces adaptations suivent deux logiques d'exploitation distinctes : l'adaptation simultanée et la reprise. L'adaptation simultanée concerne les adaptations dont l'édition est contemporaine de l'exploitation en salles d'un film éponyme, c'est-à-dire que les deux objets sont proposés au public la même année ou à quelques mois d'intervalle, dans la limite des 18 mois que nous considérons être la période de première exclusivité du film. L'adaptation simultanée est la plus employée des logiques éditoriales ; elle est une conséquence des politiques de *merchandising* et de produits dérivés rattachées à l'exploitation des films en salles et aux lourds investissements promotionnels consentis à la sortie d'un film : le jeu vidéo, comme l'ensemble des produits dérivés basés sur un film, profitent de la publicité générée pour les besoins de la sortie en salles. La reprise réutilise pour les besoins d'un jeu, un film éponyme ayant connu une exploitation en salles antérieure de plusieurs années à plusieurs dizaines d'années à son édition vidéoludique. En effet, si elle laisse le jeu profiter de la popularité d'un film et de ses personnages, l'adaptation permet aux créateurs de jeux d'obtenir « clef en main » une trame narrative, une galerie de personnages, des registres d'action, un contexte fictionnel, en somme tout un univers dans lequel penser des situations ludiques. En croisant les informations de la base de données Mobygames avec nos propres données, il apparaît que les adaptations vidéoludiques des 52 films d'horreur recensés connaissent un pic d'exploitation au début des années 1990 et dans la première moitié des années 2000 (voir Tableau 4).

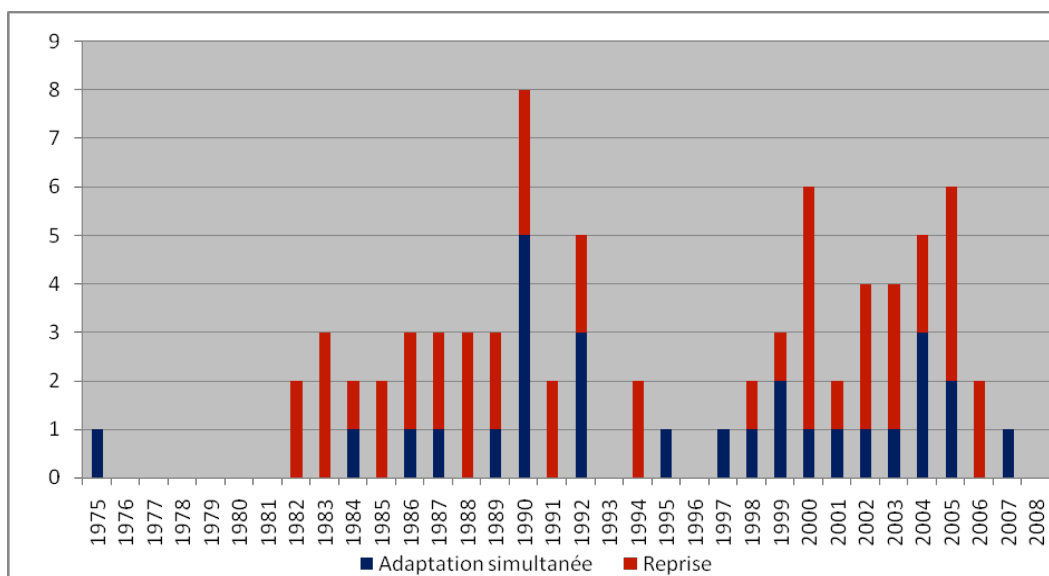


Tableau 4 : Nombre d'adaptations des 52 films classés sous l'étiquette générique horror par Imdb (1975-2008)

Alors que les films sont très majoritairement adaptés en jeu vidéo simultanément à leur exploitation en salle (à plus de 90 %), les films d'horreur sont davantage adaptés en jeux sous le régime de la reprise : 28 adaptations simultanées contre 48 reprises. Ainsi, les films d'horreur adaptés au cours des années 1980 ont été exploités pendant les décennies précédentes, particulièrement pendant les années 1970 comme *Plan 9 from Outer Space* (Edward D. Wood Jr., 1959), *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Jaws*, *Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *Halloween* (John Carpenter, 1978). Dans les années 2000, cette pratique de la reprise tend à réduire, mais l'on retrouve cependant de nombreuses séries de films des années 1980 comme *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981), *Gremlins* (Joe Dante, 1984) ou *The Thing*. Ici, la notoriété de certains films d'horreur, dont la permanence dans la mémoire collective est entretenue par les multiples télédiffusions ou l'exploitation vidéographique, ainsi que le caractère « culte » de certaines de ces productions de genre, a amené certains éditeurs à les adapter en jeu vidéo bien après leur exploitation en salle.

Périodisation de la production de films d'horreur	Nombre de films
<i>The Classic Period</i> (1931-1936)	2
<i>The Fifties Boom</i> (1956–1960)	4
<i>The American Decline</i> (1963-1966)	1
<i>Seventies Boom</i> (1971-1975)	2
<i>Sustained Growth</i> (1978-1987)	13
Période 1988-1993	12
Période 1996-2008	18

Tableau 5 : Films d'horreur adaptés en jeux vidéo classés selon leur période de production (reprise de la classification d'Andrew Tudor, 1989)

Le classement des films adaptés par période montre que la production contemporaine de l'essor du loisir vidéoludique est largement surreprésentée dans les politiques éditoriales d'adaptation (voir Tableau 5). Les films d'horreur qui font l'objet d'adaptation simultanée sur la période la plus récente (1996-2008) sont particulièrement marqués par leur hybridité générique : ce sont des films de science-fiction, (*Alien: Resurrection* de Jean-Pierre Jeunet, 1997, *AVPR: Aliens vs Predator – Requiem* de Colin et Greg Strause, 2007), des films

d'aventure (la série des *The Mummy*, *Van Helsing* de Stephen Sommers, 2004), des films d'action (la série des *Blade*, *Ghost Rider* de Mark Steven Johnson, 2007), des thrillers (*From Dusk Till Dawn* de Robert Rodriguez, 1996) et même un dessin animé (*Blood: The Last Vampire* de Hiroyuki Kitakubo, 2000).

Quel type d'expérience ludique et fictionnelle proposent ces adaptations de films d'horreur en jeux vidéo ? En répartissant les adaptations vidéoludiques composant le tableau 4 selon deux périodes, une première allant de 1975 à 1995 et une seconde débutant avec la généralisation de l'usage des moteurs graphiques 3D à partir de 1995 et jusqu'en 2008, nous avons souhaité constituer deux ensembles permettant de détailler les grandes caractéristiques de cette production de jeux vidéo.

Ce qui frappe d'emblée dans la première période, c'est la variété des genres employés par les adaptations vidéoludiques. À une période où l'industrie du jeu vidéo fonctionne encore selon un mode quasi-artisanal, les genres vidéoludiques sont encore largement en cours de définition et d'invention ; les adaptations des films d'horreur développent donc des formules originales qui invitent le joueur à différents types d'interaction. Ainsi, le film *Gremlins*, que le classement de l'*IMDb* place dans l'*horror*, donne lieu à deux adaptations publiées par deux éditeurs différents en 1984 et 1985. La première adaptation éditée par Atari pour Atari 5200 est un jeu d'action en vue du dessus (top-down) se déroulant au sein d'une aire de jeu limitée aux bords de l'écran dans laquelle l'avatar de Billy Peltzer – le héros du film – dirigé par le joueur doit éviter que les *mogwaïs* ne se transforment en *gremlins* en mangeant de la nourriture qui apparaît aléatoirement à l'écran et doit réussir à les rassembler dans leur cage ; il lui faut également se défendre contre les attaques de *gremlins* en les éliminant à l'aide d'une épée (voir Figure 1). Le jeu vidéo emprunte ici au film un principe de transformation – la partie commence à minuit et se termine à 6h du matin, période de la journée critique pour les *mogwai* –, des figures amies et ennemies, des personnages, des armes comme l'épée utilisée dans la séquence du grand magasin à la fin du film, mais aussi le flash de lumière qui étourdit momentanément les *mogwaïs* et les *gremlins*. Le jeu développe donc à partir d'éléments empruntés au récit filmique une situation ludique exigeant des déplacements nombreux à l'écran pour éviter les *gremlins* et empêcher les *mogwaïs* de s'alimenter, une observation attentive de la situation afin de fixer les tâches prioritaires à mener et surveiller le danger qui guette le joueur. La tension mise en place par le logiciel s'avère davantage être reliée au risque d'être submergé par les nombreux éléments à gérer à l'écran (à la manière d'un jeu électronique Game & Watch du début des années 1980 comme *Chef* ou *Oil Panic*), qu'en rapport avec la thématique horripilante du film.

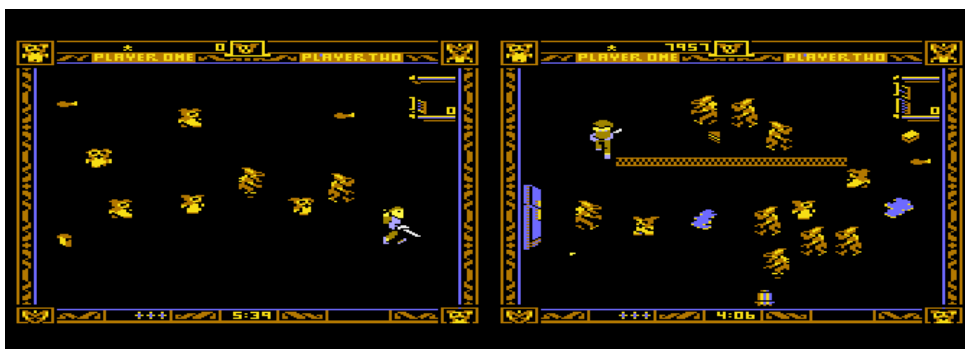


Figure 1. *Gremlins* (Atari, 1984).

Le jeu *Gremlins : the Adventure* (1985) publié par l'éditeur britannique Adventure International est pour sa part une fiction interactive reprenant le script du film. Le joueur, qui incarne également ici Billy, tape au clavier ses commandes de jeu afin de progresser dans le récit proposé par le jeu vidéo en fonction d'une image et d'une description de la situation (voir Figure 2). Il s'agit ici de résoudre quelques énigmes ou de trouver la bonne démarche pour s'extirper d'une situation de danger, par exemple lorsque les *gremlins* envahissent la maison des Peltzer puis la petite ville de Kingston Falls. L'adaptation en appelle ici au sens de l'observation du joueur, à sa capacité à trouver les bonnes combinaisons afin de faire progresser la situation et poursuivre le récit calqué sur la chronologie des événements développée par le film. La connaissance préalable du film peut être ici un atout pour progresser plus facilement dans le jeu.



Figure 2. *Gremlins : The Adventure* (Adventure International, 1985).

Dans cette première période, les adaptations sont principalement des jeux d'action de type plates-formes ou labyrinthe, mais également des jeux d'aventure *pré-point'n click* (*The Evil Dead*). Ces jeux utilisent des scrollings horizontaux, des vues du dessus dans un espace fermé ou ouvert, des représentations de l'espace en 3D isométrique. À l'exception de *Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video Games, 1983), l'ensemble des jeux invitent le joueur à incarner des figures positives, généralement la figure héroïque principale des films comme Ellen Ripley (*Alien*, de Ridley Scott, 1979), Laurie Strode (*Halloween*), Billy Peltzer, Police Chief Martin Brody (*Jaws*), ou Ash (*The Evil Dead*). Il peut s'agir également de personnages anonymes ou secondaires comme un adolescent non identifié pour *Friday the 13th* et *Nightmare on Elm's Street*, un plongeur pour *Jaws*, un détective dans *Psycho* (Box Office, Inc., 1988), l'exterminateur d'insecte Delbert Mc Clintock dans *Arachnophobia* (Walt Disney Computer Software, Inc., 1991), ou de groupes de personnages comme Jonathan Harker – Lucy – Van Helsing pour *Nosferatu: The Vampyre* (Piranha, 1986) ou l'équipe de télévision de *Sweet Home* (Capcom, 1989). Ces figures héroïques sont parfois monstrueuses comme Jerry Dandridge (*Fright Night*, de Tom Holland, 1985), Aaron Boone/Cabal (*Nightbreed*, de Clive Barker, 1990) et la créature de Frankenstein (*Mary Shelley's Frankenstein*). Le seul personnage négatif que ce corpus permet d'incarner est Leatherface, le maniaque de *Texas Chainsaw Massacre*, dans un jeu où le joueur doit éliminer des touristes rescapés du massacre en gérant le stock d'essence nécessaire au bon fonctionnement de sa tronçonneuse : plutôt tourné vers la blague de mauvais goût que vers l'horreur, il va sans dire que ce jeu cultive davantage le second degré potache que le réel sentiment d'effroi.

Enfin, la menace prend trois formes dans ces adaptations : le retour répété du monstre (*Jaws*, Mike Myers, Freddy, Jason), un appel au bestiaire fantastique dans la veine du fantastique déclaré défini par Roger Caillois dans *Evil Dead*, *Nightbreed*, *Warlock* (Steve Miner, 1989) ou encore un monstre « démultiplié » dans *Aliens* (James Cameron, 1986), *Gremlins*, *Arachnophobia* (Franck Marshall, 1990). Cette dernière catégorie exploite parfaitement le traitement des monstres dans chaque film : souvent montrée comme une masse

indénombrable et menaçante, ayant la capacité de se reproduire rapidement et d'envahir un espace qu'il s'agisse d'une station spatiale ou d'une petite ville américaine.

Avec l'essor des moteurs graphiques 3D à partir de 1995, la forme des adaptations de films d'horreur change grandement. Le jeu de tir à la 3^e personne (*Third Person Shooter*) est le genre vidéoludique le plus employé par les adaptations puisque deux tiers d'entre elles utilisent la vue à la troisième personne comme les différentes reprises de *The Evil Dead*, *From Dusk Till Dawn*, *Underworld* (Len Wiseman, 2003), *The Thing*, *Constantine*, *AVP Requiem*... Dans le même registre d'action, quelques adaptations reprennent la formule du jeu de tir à la 1^{ère} personne (*First Person Shooter*) comme *Alien Trilogy* (Acclaim Entertainment, Inc., 1996), *Alien Resurrection* (Fox Interactive, Inc., 2000), *Land of the Dead* (Groove Games, 2005). Enfin, quelques adaptations se présentent comme des jeux d'action 3D (*The Mummy*, *Haunted Mansion*, *Jaws Unleashed*). L'ensemble de ces genres est marqué par un registre d'action majeur, le tir. Il n'y a qu'une seule tentative de faire une adaptation se rapprochant de la formule alors populaire du *survival horror* avec les jeux *Blair Witch Volume I à III* (Gathering of Developers, 2000) liés à un jeu précédent du même développeur *Nocturne* (1999).

Dans ces genres, qui mettent en valeur le corps des héros en action, le joueur incarne là aussi des figures positives qui présentent pour une grande majorité une part de monstruosité comme Ripley depuis *Alien*³ (David Fincher, 1992), Ash depuis *Army of Darkness* (Sam Raimi, 1992), l'état incertain – sont-ils contaminés ? – des personnages de *The Thing*, l'héroïne vampire de *Underworld*, le héros de *Constantine* ou le combattant Predator. Avec les phénomènes d'hybridation générique, on retrouve des héros d'action plus conventionnels comme Rick O'Connell de la série de films *The Mummy* ou le gangster Seth de *From Dusk Till Dawn*. Enfin, le film *Jaws* est à nouveau sollicité par l'édition vidéoludique qui en propose une nouvelle adaptation : après avoir incarné un plongeur anonyme dans *Shark Jaws* (Atari/Horror Games, 1975), puis un capitaine de navire dans *Jaws* (LJN Toys LTD., 1987), le jeu *Jaws Unleashed* (Majesco Entertainment Company, 2006) renverse la focalisation du récit et permet au joueur d'incarner la menace qui rôde le long des côtes américaines. L'adaptation est assez symptomatique des orientations éditoriales de l'industrie vidéoludique dans les années 2000 : point de vue sur l'action de jeu à la 3^{ème} personne, monde ouvert à l'exploration et au jeu dans une optique « bac à sable », un traitement crû de la violence (amputation des baigneurs et déversements d'hémoglobine). Par ailleurs, les enjeux ne sont plus du tout les mêmes : là où les adaptations antérieures invitait le joueur à éliminer la menace qui mettait en péril la communauté humaine, *Jaws Unleashed* donne à la créature un rôle de régulateur de la colonisation du littoral par les Hommes, un enjeu quasi écologique.

Néanmoins, dans cette seconde période, la menace est particulièrement marquée par son caractère démultiplié déjà repéré sur certains titres de la première période d'édition étudiée : elle répond au besoin incessant pour le joueur et l'intérêt du jeu de cibles à viser et d'ennemis à affronter lorsque que le tir est choisi comme registre d'action dominant du jeu. Les phénomènes d'habitation propres aux parties répétées ont tôt fait d'amoindrir l'effet de surprise et le potentiel d'épouvante des monstres et créatures monstrueuses exploitées par ces logiciels. L'horreur donne ici davantage une tonalité thématique à l'adaptation vidéoludique qu'elle ne dessine un projet émotionnel fort. Comme l'ensemble des adaptations vidéoludiques, ces jeux témoignent surtout d'un certain conformisme des studios de développement et de la manière dont le médium l'emporte sur le contenu : le système de valeurs du jeu vidéo – ses conventions, les attentes du joueur, le besoin d'interactivité et de jeu – s'impose au détriment d'une recherche de fidélité au genre cinématographique et à l'œuvre source.

Si l'on observe un regain très fort de la production de films d'horreur depuis la fin des années 1990, ceux-ci ne sont pourtant pas ou peu adaptés en jeux vidéo alors même que le genre *survival horror* s'impose dès 1996 avec *Resident Evil* (Capcom) : ni les franchises et séries à succès telles *Scream* (Wes Craven, 1996), *I Know What You Did Last Summer* (Jim Gillespie, 1997), *Final Destination* (James Wong, 2000), *Jeepers Creepers* (Victor Salva, 2001), *Hostel* (Eli Roth, 2005), ni les récents remakes des séries à succès de la fin des années 1970 et du début des années 1980 comme *The Texas Chainsaw Massacre* (Marcus Nispel, 2003), *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004), *House of Wax* (Jaume Collet-Serra, 2005), *The Hills Have Eyes* (Alexandre Aja, 2006), *Halloween* (Rob Zombie, 2007), *Friday the 13th* (Marcus Nispel, 2009), ne font l'objet d'adaptations. De l'ensemble de ces films, seules la franchise *Saw* (2004-2009) et le film *Ju-On (The Grudge)* (Takashi Shimizu, 2002) ont fait l'objet d'une adaptation au cours de l'année 2009.

Le contexte politique et économique agité des années 2000, entre menaces terroristes et guerres au Moyen-Orient, est plutôt favorable à l'épanouissement de l'horreur à l'écran ; de l'après 1929 à la Seconde Guerre Mondiale, le genre a toujours affectionné les périodes de crise. Cependant, l'horreur cinématographique doit envisager une donnée nouvelle dans le domaine du spectacle horrifique, la concurrence de l'horreur vidéoludique. Plusieurs stratégies sont ainsi mises en œuvre qui prennent en compte cette concurrence nouvelle soit en nouant des alliances avec le jeu vidéo, soit en invitant le média cinématographique à se redéfinir.

De 2002 à 2009, de nombreuses productions cinématographiques d'horreur sont allées puiser leur sujet dans des franchises vidéoludiques d'horreur appréciées d'un public de *gamer* : on dénombre ainsi quatre films *Resident Evil*, trois films tournés par le réalisateur allemand Uwe Boll (*House of the Dead* en 2003, *BloodRayne* et *Alone in the Dark* en 2005), ainsi que *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), *Oneshanbara : The Movie* (Yôhei Fukuda, 2008). Ces adaptations de *survival horror* ou de jeux à thématique horrifique en films confirme le potentiel commercial que l'industrie cinématographique reconnaît aux marques de jeux vidéo dans le cadre de productions de série B dont l'amortissement se fera par la cession des droits de diffusion aux chaînes câblées et la vente de supports vidéographiques. Ces adaptations cinématographiques illustrent également des effets de circulation et d'aller-retour du cinéma vers le jeu vidéo, puis du jeu vidéo vers le cinéma : un genre vidéoludique qui s'est construit sur des emprunts à un genre cinématographique se retrouve réengagé dans un film de genre. D'une certaine manière, le média cinématographique, afin de contrer la concurrence du jeu vidéo, lui reprend ce qui lui appartient en réorientant au passage ces productions vers la formule Action/Horreur – le jeu vidéo est passé par là...

Le deuxième mouvement que l'on observe consiste de la part du cinéma à produire des films d'horreur qui d'une certaine manière se veulent inadaptables en jeu vidéo. En réaffirmant l'impuissance du spectateur de film d'horreur sur les événements montrés comme dans la séquence de la chute ininterrompue des corps en ouverture de *The Happening* (M. Night Shyamalan, 2008), en introduisant du (faux) jeu dans le récit (la bande enregistrée de *Saw II*, de Darren Lynn Bousman, 2005), mais surtout en insistant sur un motif récurrent, la torture, qu'elle soit infligée ou subie, les films d'horreur produits ces dix dernières années rendent difficile leur réemploi par un jeu vidéo. Où en est le média vidéoludique par rapport à cette question de la torture ? Peut-on considérer la torture comme un acte ludique ? Quel est d'ailleurs le potentiel ludique d'un acte de torture ?

La récente adaptation de *Saw* (Konami, 2009) a ainsi fait le choix de désamorcer un des principes des films de la série qui vise à laisser le spectateur face à des scènes de torture physique et psychologique – certaines critiques s’en sont d’ailleurs émues ; dans le jeu, qui emprunte à l’action 3D, le joueur incarne le détective David Tapp (interprété par Danny Glover dans le premier film) qui tente de s’extraire d’une prison conçue par le tueur au puzzle. Le joueur peut donc agir sur la situation, déjouer les énigmes mortelles imaginées par le Jigsaw et prendre ses distances par rapport à la connivence qu’entretient le spectateur de cinéma avec les mises en scènes sadiques du tueur.

Cette manière dont l’horreur cinématographique réagit à la concurrence de l’horreur vidéoludique peut être entendue comme une forme de remédiation : le cinéma revient à ce qu’il est, un art de la monstration et du spectacle visuel, qui réaffirme à son spectateur son statut de voyeur inactif et impuissant face à l’horreur. Pour sa part, l’horreur vidéoludique des adaptations se confronte au système de valeur du média jeu vidéo qui favorise l’action et l’interaction, invite à la prise de contrôle sur les événements et nécessite l’engagement actif du joueur dans le récit vidéoludique. Plutôt que de se laisser dominer par le spectacle de l’horreur et de s’abandonner à l’effroi délicieux du film d’épouvante comme le spectateur de cinéma, le joueur de jeu vidéo est en prise directe avec l’horreur, dans une action qui le confronte à des figures monstrueuses diverses appartenant toutes à un fantastique déclaré. Finalement, la seule forme de monstruosité que l’industrie du jeu vidéo semble encore refuser au joueur – parce qu’elle n’a pas encore trouvé de traduction ludique efficace – est peut-être la plus terrible, c’est-à-dire la sienne.

Bibliographie

- Atari, (1975). *Prospectus Shark Jaws*, Santa Clara, États-Unis, Atari, 1975. Disponible en ligne à l’adresse <
<http://www.arcadeflyers.com/?page=thumbs&db=videodb&id=979>>.
- Bittanti, M. (2008) (dir.), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma (Italie), Ed. Meltemi Editore, Coll. Melusine.
- Blanchet, A. (2008), « Des films aux jeux vidéo, quand le jeu impose ses règles », in Gilles Brougère (dir.), *Jeux et jouets dans la culture populaire de masse des enfants et adolescents*, Paris, Éditions Autrement, coll. Mutations, 2008.
- Bolter, D. J. & Grusin, R. (1999) *Remediation: understanding new media*, Cambridge (États-Unis), MIT Press
- Caillois, R. (1965) « Au cœur du fantastique », in *Cohérences aventureuses*, Paris, Éditions Gallimard, Coll. Idées/Gallimard.
- King, G. (2002), *New Hollywood Cinema, an Introduction*, Londres/New-York, I.B. Tauris.
- Lenne, G. (1970). *Le cinéma fantastique et ses mythologies*, Paris, Éditions du Cerf.
- Moine, R. (2002) *Les genres du cinéma*, Paris, Nathan, Coll. Nathan Cinéma.
- Schaffer, J. (1989). *Qu’est-ce qu’un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, Coll. Poétique.
- Tudor, A. (1989). *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Oxford et Cambridge, MA: Wiley-Blackwell.

Wood, R. (1979) « An introduction to the American Horror Film », in BRITTON Andrew, *American Nightmare: Essays on the Horror Film*, Toronto, Festival of Festivals.